

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK STRIP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 KRIAN

Ika Agsaenanda

Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Surabaya

Ikaagsaenanda16020094036@mhs.unesa.ac.id

Drs. Suwarno Imam Samsul, M.Pd.

Dosen Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas
Negeri Surabaya

ABSTRAK

Berdasarkan wawancara dengan guru SMAN 1 Krian, siswa mengalami kesulitan belajar dalam keterampilan membaca. Kesulitan belajar yang dimaksud berupa rendahnya minat membaca para siswa. Masalah tersebut berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi khususnya pada materi *sich vorstellen* dan *andere vorstellen*. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk membantu peserta didik dalam keterampilan membaca bahasa Jerman. Media pembelajaran yang akan dikembangkan ialah media komik strip, yaitu media komik yang terdiri dari 2-6 panel. Media komik strip ini memiliki 6 panel yang setiap panelnya menggunakan dialog bahasa Jerman sehari-hari dan memiliki tema sesuai dengan materi yang dipelajari oleh siswa. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah komik strip layak dijadikan media pembelajaran untuk keterampilan membaca siswa kelas X SMA Negeri 1 Krian, sedangkan tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan kelayakan media komik strip sebagai media pembelajaran siswa kelas X SMA Negeri 1 Krian. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan menurut gagasan Sadiman yang hanya sampai pada tahap validasi untuk mengetahui kelayakan media komik strip. Sumber data dalam penelitian ini adalah kuisioner atau angket validasi yang diisi oleh validator media dan dua validator materi. Pada angket tersebut menggunakan skala linkert dengan skor 1,2,3, dan 4 yang kemudian diubah kedalam bentuk prosentase dengan menggunakan rumus kuantitatif. Untuk mengetahui kelayakan media komik strip dalam dilihat dari hasil nilai prosentase tersebut. Hasil prosentasi tersebut di kategorikan sesuai dengan kriteria dari skala linkert yaitu, 0%-20% (sangat lemah), 21%-40% (lemah), 41%-60% (cukup), 61%-80% (kuat), dan 81%-100% (sangat kuat). Media komik strip untuk pembelajaran Bahasa Jerman pada siswa kelas X-Bahasa SMA Negeri 1 Krian dapat dikatakan layak apabila hasil presentase menunjukkan lebih dari 61% dengan kriteria kuat sampai sangat kuat.

Kata Kunci: Media Komik Strip, Pengembangan, Keterampilan Membaca, Bahasa Jerman

ABSTRACT

Based on interviews with the teacher of SMAN 1 Krian, students have difficulty learning in reading skills. Learning difficulties in the form of low interest in reading students. The problem has an impact on students' understanding of the material, especially on the material *sich vorstellen* and *andere vorstellen*. Therefore we need the right learning media to help students in reading skills in German. The learning media that will be developed are comic strip media, namely comic media consisting of 2-6 panels. This comic strip media has 6 panels which each panel uses daily German dialogue and has a theme in accordance with the material studied by students. The formulation of the problem in this study is whether the comic strip is suitable as a learning media for reading skills of class X students of SMA Negeri 1 Krian, while the purpose of this study is to describe the feasibility of comic strip media as a learning medium for grade X students of SMA Negeri 1 Krian. This research uses research and development methods according to Sadiman's idea which only reached the validation stage to determine the feasibility of comic strip media. The data source in this study is a validation questionnaire or questionnaire filled out by the media validator and two material validators. The questionnaire uses a linkert scale with a score of 1,2,3, and 4 which is then converted into a percentage form using a quantitative formula. To find out the feasibility of comic strip media in viewed from the results of the percentage value. The percentage results are categorized according to the criteria of the linkert scale ie, 0% -20% (very weak), 21% -40% (weak), 41% -60% (enough), 61% -80% (strong), and 81% -100% (very strong). Comic strip media for learning German in class X-Language of SMA Negeri 1 Krian can be considered feasible if the percentage of results shows more than 61% with strong to very strong criteria.

Keywords: Comic Strip Media, Development, Reading Skills, German Language

PENDAHULUAN

Berdasarkan wawancara dengan guru bahasa Jerman di SMAN 1 Krian, siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran bahasa Jerman khususnya pada keterampilan membaca. Tingkat membaca siswa kelas X-Bahasa sangat rendah, sehingga berdampak pada pemahaman materi yang ditempuh siswa. Guru jarang menggunakan media dalam menjelaskan materi pembelajaran, sehingga kelas X-Bahasa sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa. Media Komik Strip adalah Gambar-gambar dan lambang-lambang yang saling berdampingan dan berurutan, yang bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estestis dari pembaca (McCloud 1993). Media ini adalah media komik yang menggunakan Bahasa Jerman pada dialognya dan berisikan materi yang siswa pelajari di kelas yaitu *Sich Vorstellen* dan *Andere Vorstellen* yang dikemas dengan penuh warna dan tokoh kartun yang menarik. Terdapat dialog berbahasa Jerman dan berisikan materi guna untuk membantu siswa agar bisa lebih memahami materi.

Mediaini dapat membantu siswa dalam memahami materi atau dialog tentang *sich vorstellen* dan *andere vorstellen*.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah komik strip layak dijadikan media pembelajaran untuk keterampilan membaca siswa kelas X SMA Negeri 1 Krian. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kelayakan media komik strip sebagai media pembelajaran siswa kelas X SMA Negeri 1 Krian. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah mengembangkan media Komik Strip dan kemudian mendeskripsikan kelayakan media dari hasil validasi, pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengembangan media tanpa menguji cobakan atau hanya sampai pada tahap validasi. Tema yang digunakan dalam media komik strip ini adalah *sich vorstellen* dan *andere vorstellen*.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan dan menggunakan teori pengembangan yang dirancang oleh Sadiman pada tahun 2011. Rancangan tersebut meliputi :

- Analisis kebutuhan dan karakteristik siswa
- Merumuskan tujuan intruksional dengan operasional dan khas
- Merumuskan butir soal secara rinci yang mendukung tercapainya tujuan
- Alat ukur keberhasilan
- Penulisan naskah media
- Validasi

Jenis penelitian dan pengembangan ialah jenis penelitian yang nantinya akan menghasilkan produk atau mengembangkan produk dan memvalidasi produk. Borg dan Gall (dalam Setyosari,2010:215) berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan di dalam bidang kependidikan ialah proses yang berguna untuk mengembangkan dan juga memvalidasi produk pendidikan. Sumber data dalam penelitian ini adalah hasil kuesioner atau angket yang isi oleh ahli media dan ahli materi. Skala penilaian yang digunakan dalam angket adalah skala Likert yang di kemukakan Arikunto (2013:285) dengan empat tipe *numerical rating scale* sebagai berikut:

Skala	Skor
Sangat baik	4
Baik	3
Kurang baik	2
Tidak baik	1

Rumus yang digunakan untuk menghitung angket respon peserta didik menurut Arikunto (2006 :242) adalah $P = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$
Keterangan :

P = presentase respon siswa

$\sum f$ = frekuensi dari setiap jawaban angket

N = banyaknya subjek

Berikut kisi-kisi angket yang akan diisi oleh validator media yang disesuaikan dengan pendapat Ahmad Rohani (1997), Musfiqon (2012), dan Yaman Ansari (2008).

Kriteria	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
Kriteria Produksi	Kondisi fisik	2	1,2
	Kualitas bahan	4	3,4,5,6
Desain Visual	Prinsip visual desain sampul	4	7,8,9,10
Kualitas Teknis	Prinsip visual ilustrasi isi cerita	4	11,12,13,14
	Prinsip visual rangkuman materi <i>Konjugation Verben</i>	4	15,16,17,18
	Prinsip visual ilustrasi tokoh kartun	3	19,20,21
	Syarat media yang baik	4	22,23,24,25

Berikut kisi-kisi angket yang akan diisi oleh validator materi yang disesuaikan dengan Depdiknas (2006:4) dan Depdiknas (2008:10).

KD	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
Kurikulum Dasar 3.1	1. Mengetahui sapaan	1	1
	2. Mengetahui cara memperkenalkan diri	1	2
	3. Mengetahui cara menanyakan identitas.	1	3
	4. Mengetahui cara menanyakan identitas orang lain.	1	4
	5. Mengetahui cara memperkenalkan orang lain.	1	5
	6. Mengetahui cara menanyakan identitas orang lain.	1	6

PEMBAHASAN

Berikut pembahasan rancangan pengembangan media komik strip.

- 1) Mengidentifikasi kebutuhan atau karakteristik dari siswa.

Agar mengetahui kebutuhan siswa, maka dilakukannya observasi dan wawancara dengan guru bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Krian. Guru bahasa Jerman mengatakan bahwa siswa kelas X-Bahasa mengalami permasalahan dalam keterampilan membaca sehingga berdampak pada pemahaman materi .

Guru bahasa Jerman juga mengatakan bahwa siswa kelas X-bahasa sangat antusias jika proses KBM didamping oleh media pembelajaran. Oleh karena itu siswa membutuhkan sangat membutuhkan suatu media pembelajaran pendukung untuk pembelajaran bahasa Jerman.

- 2) Merumuskan tujuan dari pembelajaran. Hal pertama yang harus dilakukan ialah dengan cara menentukan tema, KI (Kompetensi Inti), KD (Kompetensi Dasar), muatan materi dan Indikator. Keempat hal tersebut dalam dilihat dengan silabus kelas X. Ditentukan subtema yang cocok yaitu *sich vorstellen* dan *andere vorstellen*.

Maka tujuan pembelajaran tersebut dapat dirumuskan berdasarkan rumus ABCD (*Audience, Behavior, Condition, dan Degree*).

- 3) Mengembangkan materi. Butir materi yang digunakan pada media komik strip ialah mengenai sub tema *andere vorstellen* dan *sich vorstellen*. Materi dan sub tema ini telah disesuaikan dengan silabus Bahasa Jerman kelas X. Butir materi tersebut disusun sedemikian rupa hingga terbentuk suatu bahan ajar. Menurut Depdiknas (2006:4) Bahan ajar ialah seperangkat materi yang telah disusun secara sistematis untuk pembelajaran siswa yang telah disesuaikan dengan kurikulum yang ada. Jadi bahan ajar yang tersusun telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa sesuai dengan rumus ABCD.

- 4) Menetapkan alat pengukur keberhasilan. Validasi angket ahli materi dan ahli media adalah dasar dari alat ukur keberhasilan pada penelitian pengembangan ini. perumusan alat ukur keberhasilan tersebut digunakan untuk mengetahui hasil yang didapat pada pengembangan media komik strip sebagai media pembelajaran.

- 5) Menuliskan naskah media.

Dalam langkah ini akan dijelaskan bagaimana tahap pembuatan media komik strip. Tahap tersebut yaitu :

1. Tahap Praproduksi, menentukan bahan dan alat untuk pembuatan media komik strip. Alat yang digunakan yaitu aplikasi *Coreldraw* dan akan dicetak dengan menggunakan kertas Artpaper.
2. Tahap Produksi, yaitu tahap-tahap pembuatan komik strip pada aplikasi *Coreldraw*.

- 6) Validasi

Setelah pembuatan atau pengembangan media komik strip selesai, maka tahap terakhir yaitu validasi. tahap validasi pada media ini mencakup validasi media dan validasi materi. Hendro Aryanto, S.Sm., M.Si selaku dosen jurusan desain UNESA yang akan menjadi validator media, Drs. Suwarno Imam Samsul, M.Pd selaku dosen Bahasa dan Sastra Jerman sebagai validator materi 1 dan Dra. Heni Koesdiningsing selaku guru Bahasa Jerman di SMAN 1 Krian sebagai validator materi 2.

HASIL

Berikut hasil penilaian dari validator materi dan media.

Validasi media dan materi.

- a. Hasil dari validasi media. Berdasarkan dari penilaian ahli media, dapat diketahui bahwa media komik strip untuk media pembelajaran siswa kelas X SMAN 1 Krian memperoleh nilai dengan total 85 % dan mendapat kriteria sangat kuat.
- b. Hasil dari validasi materi 1. Berdasarkan dari penilaian ahli materi, dapat diketahui bahwa media komik strip untuk media pembelajaran siswa kelas X SMAN 1

Krian memperoleh nilai dengan total 100% dan mendapat kriteria sangat kuat.

c. Hasil validasi materi 2

Berdasarkan dari penilaian ahli materi, dapat diketahui bahwa media komik strip untuk media pembelajaran siswa kelas X SMAN 1 Krian memperoleh nilai dengan total 100% dan mendapat kriteria sangat kuat.

PENUTUP SIMPULAN

Hasil dari validasi dalam penelitian ini mendapat prosentase 85 % dengan kriteria sangat kuat dalam validasi media, 100 % dengan kriteria sangat kuat dalam validasi materi 1 dan 100% dengan kriteria sangat kuat dalam validasi materi 2. Maka diperoleh rata-rata sebesar 95% dengan kriteria sangat kuat. hal tersebut menunjukkan bahwa media komik strip layak digunakan dalam proses pembelajaran

bahasa jerman pada keterampilan membaca siswa kelas X-Bahasa SMA Negeri 1 Krian.

SARAN

Hasil penelitian yang berupa pengembangan media komik strip ini hanya dilakukan sampai tahap validasi dan belum sampai pada tahap ujicoba, sehingga diharapkan adanya penelitian lanjutan pada tahap selanjutnya yaitu uji penerapan agar mengetahui apakah pengembangan media komik strip dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendukung pada keterampilan membaca siswa kelas X SMA Negeri 1 Krian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansari dan Yamin.(2008). *Taktik Mengembangkan kemampuan Individual Siswa*.Jakarta : Putra Grafika.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S, Suhardjono & Supardi. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Departemen Pendidikan Nasional.(2006). *Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Sekolah Menengah Pertama, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Departemen Pendidikan Nasional.(2008). *Pengembangan Bahan Ajar dan Media*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- McCloud, Scott. (2001). *Understanding Comics-Memahami Komik*. Jakarta: Gramedia.

Musfiqon.(2012). *Pengembangan Media
dan Sumber Pembelajaran*.Jakarta:
PT. Prestasi Pustaka Publisher.

Setyosari, Punaji. (2010) *Metode Penelitian
dan Pengembangan*. Jakarta: Kencan

STRIP-COMIC-MEDIENENTWICKLUNG ALS KOMPETENZ LERNMEDIEN ZUM LESEVERSTEHEN FÜR DIE SCHÜLER DER KLASSE X SMA NEGERI 1 KRIAN

Ika Agsaenanda

Pädagogik der Deutsche Sprache, Fakultät für Sprache und Kunst, Universität Negeri
Surabaya

Ikaagsaenanda16020094036@mhs.unesa.ac.id

Drs. Suwarno Imam Samsul, M.Pd.

Pädagogik der Deutsche Sprache, Fakultät für Sprache und Kunst, Universität Negeri
Surabaya

AUSZUG

Durch ein Interviews mit dem Deutschlehrer von SMAN 1 Krian wird die Information über die Schwierigkeit der Schüler im Lesenverstehen erhalten. Die Schwierigkeit liegt an der Leseinteresse. Das geringe Interesse am Lesen von ErlernerInnen wirkt sich auf das Verständnis der Studierenden für das Material aus, insbesondere auf das Material zu "sich vorstellen" und "andere vorstellen". Deshalb brauchen wir Lernmedien, die den Schülern helfen, Deutschkenntnisse zu erhöhen. Die Lernmedien, die entwickelt werden, sind Comic-Medien, nämlich Comic-Medien, die aus 2-6 Panels bestehen. Dieses Comic-Medium verfügt über 6 Panels, in denen jedes Panel den täglichen deutschen Dialog verwendet und ein Thema hat, das dem von den Studenten untersuchten Material entspricht. Die Formulierung des Problems in dieser Studie ist, ob der Comic als Lernmedium für Lesefähigkeiten von Schülern der Klasse X von SMA Negeri 1 Krian geeignet ist, während der Zweck dieser Studie darin besteht, die Entsprechung von Comic-Medien als Lernen zu beschreiben Medium für Schüler der Klasse X von SMA Negeri 1 Krian. Diese Forschung verwendet Forschungs- und Entwicklungsmethoden nach Sadimans Idee, die erst die Validierungsphase erreichen, um die Entsprechung von Comic-Medien zu bestimmen. Die Datenquelle in dieser Studie ist ein Validierungsfragebogen oder ein Fragebogen, der vom Medienv validator und zwei Materialvalidatoren ausgefüllt wird. Der Fragebogen verwendet eine Linkert-Skala mit einer Punktzahl von 1,2,3 und 4, die dann in eine Prozentform umgewandelt wird. Um die Entsprechung von Comic-Medien anhand der Ergebnisse des Prozentwerts herauszufinden. Die prozentualen Ergebnisse werden nach den Kriterien der Linkert-Skala kategorisiert, dh 0% -20% (sehr schwach), 21% -40% (schwach), 41% -60% (ausreichend), 61% -80% (stark)) und 81% -100% (sehr stark). Comic-Medien zum Deutschlernen in der Klasse X-Sprache von SMA Negeri 1 Krian können als machbar angesehen werden, wenn der Prozentsatz der Ergebnisse mehr als 61% mit starken bis sehr starken Kriterien aufweist.

Schlüsselwörter: Comic-Medien, Entwicklung, Lesefähigkeit, Deutsche Sprache

ABSTRACT

Based on interviews with the teacher of SMAN 1 Krian, students have difficulty learning in reading skills. Learning difficulties in the form of low interest in reading students. The problem has an impact on students' understanding of the material, especially on the material sich vorstellen and andere vorstellen. Therefore we need the right learning media to help students in reading skills in German. The learning media that will be developed are comic strip media, namely comic media consisting of 2-6 panels. This comic strip media has 6 panels which each panel uses daily German dialogue and has a theme in accordance with the material studied by students. The formulation of the problem in this study is whether the comic strip is suitable as a learning media for reading skills of class X students of SMA Negeri 1 Krian, while the purpose of this study is to describe the feasibility of comic strip media as a learning medium for grade X students of SMA Negeri 1 Krian. This research uses research and development methods according to Sadiman's idea which only reached the validation stage to determine the feasibility of comic strip media. The data source in this study is a validation questionnaire or questionnaire filled out by the media validator and two material validators. The questionnaire uses a linkert scale with a score of 1,2,3, and 4 which is then converted into a percentage form using a quantitative formula. To find out the feasibility of comic strip media in viewed from the results of the percentage value. The percentage results are categorized according to the criteria of the linkert scale ie, 0% -20% (very weak), 21% -40% (weak), 41% -60% (enough), 61% -80% (strong), and 81% -100% (very strong). Comic strip media for learning German in class X-Language of SMA Negeri 1 Krian can be considered feasible if the percentage of results shows more than 61% with strong to very strong criteria.

Keywords: Comic Strip Media, Development, Reading Skills, German Language

HINTERGRUND

Aufgrund von Interviews mit Deutschlehrern bei SMAN 1 Krian haben die Schüler Schwierigkeiten, Deutsch zu lernen, insbesondere was die Lesefähigkeit betrifft. Das Leselevel der Schüler der Klasse X-Language ist sehr niedrig, was sich auf das Verständnis des von den Schülern aufgenommenen Materials auswirkt. Lehrer

verwenden nur selten Medien zur Erklärung des Lernmaterials. Daher benötigen X-Language-Klassen Lernmedien, die den Schülern helfen können.

Comic-Strip-Medien sind Bilder und Symbole, die nebeneinander und nacheinander angezeigt werden und darauf abzielen, Informationen bereitzustellen und / oder ästhetische Antworten von Lesern zu erhalten (McCloud 1993). Dieses Medium

ist ein Comic-Medium, das im Dialog Deutsch verwendet und Material enthält, das die Schüler im Unterricht lernen, nämlich Sich Vorstellen und Andere Vorstellen. Es gibt einen deutschsprachigen Dialog, der Materialien enthält, die den Schülern helfen, das Material besser zu verstehen. Diese Medien können den Schülern helfen, Material oder Dialog über Sich Vorstellen und Andere Vorstellen zu verstehen.

Die Formulierung des Problems in dieser Studie ist, ob der Comic als Lernmedium für die Lesefähigkeit von Schülern der Klasse X von SMA Negeri 1 Krian geeignet ist. Ziel dieser Studie ist es, die Machbarkeit von Comic-Medien als Lernmedium für Schüler der Klasse X von SMA Negeri 1 Krian zu beschreiben. Die Begrenzung des Problems in dieser Forschung ist die Entwicklung der Comic-Strip-Medien und die anschließende Beschreibung der Machbarkeit der Medien anhand der Ergebnisse der Validierung. Die in dieser Studie genannte Entwicklung ist die Entwicklung der Medien, ohne dass sie getestet wurden oder gerade die Validierungsstufe erreicht haben. Die in den Comic-Medien verwendeten Themen sind Sich Vorstellen und Andere Vorstellen.

METHODE

Diese Forschung ist eine Art von Forschung und Entwicklung und verwendet die von Sadiman im Jahr 2011 entwickelte Entwicklungstheorie. Das Design umfasst:

- A. Analyse der Bedürfnisse und Merkmale der Schüler
- B. . Formulieren Sie Unterrichtsziele mit operativen und spezifischen
- C. Formulieren Sie detaillierte Punkte, die die Zielerreichung unterstützen
- D. Erfolg messen
- E. Schreiben von Medienskripten
- F. Validierung

Diese Art von Forschung und Entwicklung ist die Art von Forschung, die später ein Produkt produziert oder ein Produkt entwickelt und das Produkt validiert. Borg und Gall (in Setyosari, 2010: 215)

argumentieren, dass Forschung und Entwicklung auf dem Gebiet der Bildung ein nützlicher Prozess für die Entwicklung und Validierung von Bildungsprodukten ist. Datenquellen in dieser Studie sind die Ergebnisse von Fragebögen oder Fragebögen, die von Medienexperten und Materialexperten ausgefüllt wurden. Die im Fragebogen verwendete Bewertungsskala ist die von Arikunto (2013: 285) vorgestellte Likert-Skala mit vier Arten numerischer Bewertungsskalen:

Die Waage	Die Partitur
Sehr gut	4
Gut	3
Nicht gut	2
Sehr nicht gut	1

Die Formel zur Berechnung der Fragebogenantworten von Schülern nach Arikunto (2006: 242) lautet $P = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$

Keterangan :

P = Prozentsatz der Antworten der Schüler.

$\sum f$ = Häufigkeit der Beantwortung des Fragebogens.

N = Viele Fächer.

Die folgenden Fragebogenraster werden von Medievalidatoren ausgefüllt, die an die Meinungen von Ahmad Rohani (1997), Musfiqon (2012) und Yaman Ansari (2008) angepasst sind.

Kriterien	Anzeige	Anzahl der Artikel	Artikelnummer
Produktkriterien	Körperliche Verfassung	2	1,2
	Qualität der Zutaten	4	3,4,5,6
Visuelles Design	Visuellen Prinzipien des Cover-Designs	4	7,8,9,10
Technische Qualität	Das Prinzip der Visuellen Darstellung des Inhalts der Geschichte	4	11,12,13,14
	Das Visuelle Prinzip der Materie	4	15,16,17,18
	Visuelle Prinzipien der Illustration	3	19,20,21
	Gute Medienanforderungen	4	22,23,24,25

Die folgenden Fragebogenraster werden von Materialvalidatoren ausgefüllt, die an das Ministerium für nationale Bildung (2006: 4) und das Ministerium für nationale Bildung (2008: 10) angepasst sind.

KD	Anzeige	Anzahl der Artikel	Artikelnummer
Grundlehrplan 3.1	1. Kennen die Größe.	1	1
	2. Wissen, wie man sich vorstellt	1	2
	3. Wissen, wie man nach einer Identität fragt.	1	3
	4. Wissen, wie man die Identität von Menschen fragt..	1	4
	5. Wissen, wie man andere Leute vorstellt.	1	5
	6. Wissen, wie man die Identität von Menschen fragt.	1	6

DISKUSSION

Die Folgende Diskussion über das Design der Entwicklung von Comic-Medien.

1) Identifizieren Sie die Bedürfnisse oder Merkmale der Schüler.

Um die Bedürfnisse der Schüler herauszufinden, führten sie

Beobachtungen und Interviews mit Deutschlehrern bei SMA Negeri 1 Krian durch. Der Deutschlehrer sagte, dass die Schüler der X-Language-Klasse Probleme mit den Lesefähigkeiten hatten, so dass sich dies auf das Verständnis des Materials auswirkte. Der Deutschlehrer sagte auch, dass Schüler der Klasse X sehr begeistert waren, wenn der KBM-Prozess von Lernmedien begleitet wurde. Daher benötigen die Schüler dringend unterstützende Lernmedien, um Deutsch zu lernen.

2) Formulieren Sie die Lernziele.

Als erstes müssen Sie das Thema, KI (Kernkompetenzen), KD (Grundkompetenzen), Materialinhalt und Inkator bestimmen. Diese vier Dinge werden mit dem Lehrplan der X-Klasse gesehen. Die geeigneten Unterthemen werden bestimmt, nämlich sich vorstellen und andere vorstellen. Anschließend können die Lernziele basierend auf der ABCD-Formel (*Audience, Behavior, Condition, dan Degree*) formuliert werden.

3) Material entwickeln.

Das in den Comic-Medien verwendete Material handelt von den Unterthemen Andere Vorstellen und Sich Vorstellen. Diese Materialien und Unterthemen wurden an den deutschen Lehrplan der X-Klasse angepasst. Die Gegenstände sind so angeordnet, dass sie ein Lehrmaterial bilden. Nach Angaben des Ministeriums für Depdiknas (2006: 4) ist Lehrmaterial eine Reihe von Materialien, die systematisch für das Lernen von Schülern zusammengestellt wurden und an den bestehenden Lehrplan angepasst wurden. Daher wurden strukturierte Unterrichtsmaterialien an die

Bedürfnisse der Schüler und Lernziele angepasst, die von den Schülern gemäß der ABCD-Formel erreicht werden sollen.

4) Erstellen Sie Tools zur Erfolgsmessung.

Die Validierung des Fragebogens für Materialexperten und Medienexperten ist die Grundlage für die Messung des Erfolgs dieser Forschungsentwicklung.

Die Formulierung des Erfolgsmesswerkzeugs wird verwendet, um die Ergebnisse herauszufinden, die bei der Entwicklung der Comic-Medien als Lernmedium erzielt wurden.

5) Schreiben Sie ein Medienskript.

In diesem Schritt erklären wir, wie die Phase der Erstellung von Comic-Medien abläuft. Diese Stufen sind:

1. Vorproduktionsphase, Bestimmung der Materialien und Werkzeuge für die Herstellung von Comic-Medien. Das verwendete Werkzeug ist die Coreldraw-Anwendung und wird mit Artpaper-Papier gedruckt.

2. Produktionsphase, dh die Phasen der Erstellung von Comics in der Coreldraw-Anwendung.

6) Validierung

Nachdem die Erstellung oder Entwicklung von Comic-Medien abgeschlossen ist, ist die letzte Phase die Validierung. Die Validierungsphase in diesem Medium umfasst die Medienvalidierung und die Materialvalidierung. Hendro Aryanto, S.Sm., M.Sc als Dozent in der UNESA-Designabteilung, der Mediengutachter wird, Dr. Suwarno Imam Samsul, M.Pd als Dozent für deutsche Sprache und Literatur als Validator von Material 1

und Dra. Heni Koesdiningsing als Deutschlehrerin bei SMAN 1 Krian als Materialvalidator 2.

ERGEBNISSE

Das Folgende sind die Ergebnisse der Bewertung des Medien- und Materialvalidators.

Medien- und Materialvalidierung.

- a. Ergebnisse der Medienvalidierung.
Aus der Einschätzung von Medienexperten geht hervor, dass die Comic-Medien für die Lernmedien von Schülern der Klasse X von SMAN 1 Krian insgesamt 85% erreichten und sehr strenge Kriterien erhielten.
- b. Ergebnisse der Materialvalidierung 1.
Aus der Einschätzung von Materialexperten geht hervor, dass die Comic-Medien für die Lernmedien von Schülern der Klasse X von SMAN 1 Krian insgesamt 100% erzielten und sehr strenge Kriterien erhielten.
- c. Ergebnisse der Materialvalidierung 2
Aus der Einschätzung von Materialexperten geht hervor, dass die Comic-Medien für die Lernmedien von Schülern der Klasse X von SMAN 1 Krian insgesamt 100% erzielten und sehr strenge Kriterien erhielten.

SCHLUSS ZUSAMMENFASSUNG

Die Ergebnisse der Validierung in dieser Studie ergaben einen Prozentsatz von 85% mit sehr starken Kriterien für die Medienvalidierung, 100% mit sehr starken Kriterien für die Materialvalidierung 1 und 100% mit sehr starken Kriterien für die Materialvalidierung 2. Dann wurden durchschnittlich 95% erhalten mit sehr

starken Kriterien. es zeigt, dass die Comic-Medien geeignet sind, um Deutsch in den Lesefähigkeiten der X-Language-Schüler von SMA Negeri 1 Krian zu lernen.

VORSCHLAGEN

Die Forschungsergebnisse in Form der Entwicklung von Comic-Medien wurden erst bis zur Validierungsphase durchgeführt und haben die Testphase noch nicht erreicht. Es besteht daher die Hoffnung, dass in der nächsten Phase, nämlich dem Anwendungstest, weitere Forschungsarbeiten durchgeführt werden um herauszufinden, ob die Entwicklung der Comic-Medien als unterstützendes Lernmedium für die Lesefähigkeit von Schülern X SMA Negeri 1 Krian verwendet werden kann.

BIBLIOGRAPHIE

- Ansari dan Yamin.(2008). *Taktik Mengembangkan kemampuan Individual Siswa*. Jakarta : Putra Grafika.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S, Suhardjono & Supardi. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Departemen Pendidikan Nasional.(2006). *Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Sekolah Menengah Pertama, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Departemen Pendidikan Nasional.(2008). *Pengembangan Bahan Ajar dan Media*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- McCloud, Scott. (2001). *Understanding*

Comics-Memahami Komik. Jakarta:
Gramedia.

Musfiqon.(2012). *Pengembangan Media
dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta:
PT. Prestasi Pustaka Publisher.

Setyosari, Punaji. (2010) *Metode Penelitian
dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana